

JANVIER
1993

BONNE
ANNÉE

EUREKA 4

ATLANTIS 2

CLUB

AMSTERDAM

FANZ

NUMERO 3



Eureka 4 est enfin sorti mais beaucoup d'entre vous ont dû attendre longtemps sa parution, et c'est auprès de eux que je m'excuse. À vous tous qui m'avez envoyé des timbres pour le commander, je tiens à vous rassurer de suite... EUREKA n'aura plus de retard, pour cela il nous a fallu mettre une filière en place afin d'assurer les photocopies qui, quand elles dépassent un certain chiffre n'est plus possible à assumer seule. Je remercie donc GALERE pour la partie photocopiée mais aussi FREDIS, BRABUS et FATIMA pour ceux qui dépassent les 100 pages photocopiées. merci à tous les autres memes celui qui ne le photocopie qu'une fois. merci encore à GALERE qui me permet de faire voyager les paquets de EUREKA à travers la France et de plus me traduit le courrier venant d'Angleterre, d'Allemagne ou d'ailleurs (même 1 de Grèce !). Le lecteur est roi est c'est donc vous les rois !, vous desirez voir ou ne plus voir telle chose dans ce fanzine ?, nous le faisons !, nous serons peut-être le dernier fanzine CPC existant mais nous tiendrons le coup !. Je veux signaler aussi que CHANY avait fait un remarquable test sur le fanzine TDW... hélas ce fanzine arrette et je ne peux donc pas me permettre de gaspiller 1 page (x 200), pardons CHANY car ton article était super !. L'article de SAMARA a été coupé faute de place mais vous trouverez la suite dans le numero 5. Les articles de JAIS... trop nombreux commenceront à paraître dans le numero 5. De nouveaux rédacteurs pour le numero 5, GALERE, TWO MAG, SCORPIO, STIC, JOY, et d'autres encore. une partie sera traduite en anglais (merci GALERE). Et voilà donc ce numero termine... beaucoup de reproches sont possibles mais il fallait absolument en finir et le sortir... Que celui qui n'a jamais fait d'erreur nous jette la première pierre :

Grâce à galere, tous ceux qui désireront recevoir les 5 numeros de eureka pourront envoyer 30 frs et recevront en plus des 5 EUREKA... le pins EUREKA.

Donc : 5 numeros de EUREKA + 1 pins = 30 frs (port compris)
1 numero de EUREKA + 1 pins = 20 frs (port compris)
1 numero de EUREKA = 1 timbre à 4,20 frs



EDITO ou EDITARD ?

Eureka !, plus qu'un fanzine, c'est l'amitié à lui tout seul, c'est l'amitié d'une grande famille cpcienne. C'est un cœur tendre et malicieux à la fois. Eureka est pour vous, le journal de 20 heures avec des infos non-perimees... La détente avec la découverte. Comme un print qui attend sa phrase, EUREKA attend votre parole ! il est comme le bon pain, mais avec de la confiture et du beurre pour le rendre plus digeste. Ce numero a été réalisé sur les conseils de NEOFYI pour les textes en colonnes et de xor pour un ton très soft (après tout, on s'en fou du soft non ?) Si EUREKA est comme le bon pain, N'essayez quand même pas de l'avaler car, même en le machant... vous risqueriez de ne pas le digérer et surtout, d'avoir ensuite une mine de papier maché. Ce numero a été fait en collaboration avec l'Angleterre grâce à CRIC et c'est donc un fanzine FRANCO-ANGLAIS, mais le prochain numero sera écrit en français et en anglais. Un très grand merci à GALERE+ qui collabore à EUREKA pour toutes les traductions Anglaises et allemande, vous retrouverez GALERE+ dans tous les EUREKA à venir, car sans lui, j'aurais certainement arrêté la PAO. Ce numero 4 accueille ATLANTIS qui ne peut plus assurer seul son fanzine et donc EUREKA et ATLANTIS fusionnent mais s'appelle toujours EUREKA. JAIS restera entièrement libre et responsable de ses pages à partir du numero 5. Nous accueillerons également un nouveau rédacteur SCORPIO qui est un as de ???, en fait il programme autant l'assembleur que le basic et se permet même de faire ses propres graphismes et musiques. SCORPIO mérite plus que 2 ou 3 phrases de présentation et c'est plutôt un article que je lui réserve dans un futur numero pour pouvoir le présenter. une reunion EUREKA est prévue le mois prochain avec : STIC, JOY, SCORPIO, GALERE+ et moi-même. Elle durera 2 jours et si TWO MAG et GOUSS veulent s'y joindre, ils seront les bienvenus (évidemment !), ainsi que LONGSHOT. Par contre, je fais appel à toutes les bonnes volontés qui pourraient photocopier EUREKA ou le distribuer. Effectivement devant un trop grand succès, EUREKA est appelée à disparaître s'il n'y a pas d'urgence une organisation au niveau de la distribution. Pour me contacter : Rabillard NIKI, 58 rue fenelon, REIMS, 51000, ou sur minitel : 3614 CHEZ*NIKISS, 3615 RTEL, 3615 CPCFUN (bal : NIKI).



SUITE DE SAMARA POUR EUREKA 4 : qui se souvient encore qu'à l'aube de l'informatique grand public certains avaient tenté de nous séduire avec leurs jeux d'arcades sur la télévision familiale, souvenez-vous par exemple de PHILIPS et de son VIDEOPAC... ça laisse rêveur. Enrichis de couleurs et de graphismes améliorés (c'est le moins qu'ils pouvaient nous offrir, non ?) ils reviennent en force. Avec les consoles, finie la créativité, finie la programmation, fini le poste de télévision qui était enfin libre pour sacrée soirée et Maguy (merci Anstrad !), finis les accessoires relativement bon marché (vous avez vu le prix des adaptateurs et autres manettes de jeu sur les consoles ?), finie la compatibilité entre les ordinateurs (une pensée émue pour le MSX et autres IBM), enfin finies les joies du piratage.

Un serveur pour une passion, il s'agit de CPCFUN en 3615 mais aussi en 3614. le serveur du CPC et que du CPC. j'ai décidé de consacrer cette page à ce serveur qui mérite d'être visité par tous les possesseurs de minitel. en effet il est regrettable que CPCFUN ne bénéficie d'aucune publicité mais c'est un peu logique aussi. les 2 revues destinées au cpc ont chacune leurs propres serveurs, vous imaginez un premier en train de crier (elle est bonne la crème de mon voisin !), alors à travers de cet article, je vais vous expliquer ce que vous trouverez sur CPCFUN. tout d'abord vous vous connectez en 3615 CPCFUN, puis arrivez au sommaire, c'est là où vous avez le choix des rubriques vous écrivez le mot CODE puis la touche envoi. vous notez les chiffres qui vous seront donnés et qui sont valables 1 semaine pour accéder en 3614. A présent vous déconnectez et vous revenez en 3614 sur les chiffres donnés exemple : sur*12345678. Maintenant epluchons le contenu de ce formidable serveur. Tout d'abord une PUB pour l'amstel free disque, ce sont des programmes, utilitaires ou jeux qui vous seront envoyés gratuitement à condition d'envoyer une d7 et 1 timbre. Ensuite le sommaire, ici vous avez plusieurs options à choisir (.....) et vous avez les rubriques grâce à la commande *rub. Si vous désirez savoir qui est connecté en même temps que vous, vous faites *lis (liste), vous avez aussi pour dialoguer *dia. personnellement je préfère les salons où on peut converser à 4 à la fois. d'autres préféreront le rouleau *ROU. N'hésitez surtout pas à écrire vous-même en rubrique, vous pouvez les lire ou y écrire. et puis pour ceux qui ont envie d'écrire mais d'un sujet autre que CPC, faites *AFF. pour terminer cet article, je vous donne quelques commandes à utiliser sans modération. *lis (liste), *DIA (dialogue), *ROU (ROULEAU), *BAL (boîte à lettres), *ECR (écrire en bal), *LIR (lire en bal), *TEL NIKI, bonjour niki (ce message sera envoyé à niki si elle est connectée), *som (sommaire), *RUB (rubriques), *SAL (salons), *BAL (boîte à lettre), ouvrez-vous une BAL (boîte à lettres), sinon vous serez limité sur ce serveur pour certaines choses. Venez tous nombreux sur celui qui fait tout pour vous plaire, je nomme amstel sur CPCFUN.

NI TENDO ou NI SEGA ?

Noël est passé et, selon les médias, a apporté dans sa hotte des milliers de petites consoles SEGA, NINTENDO et autres LYNX. Les distributeurs se frottent les mains, ils ont la mine réjouie des grands profits, les rayons dégorgent de logiciels et cartouches qui n'ont qu'un point commun : l'uniformité. Ils puisent dans le puits sans fin de l'arcade, le tout agrémenté de jolies couleurs et de graphismes plus ou moins convaincants. Mais regardons de plus près si vous voulez bien la situation. Trois constructeurs se partagent le gâteau : NINTENDO avec sa NES et super NES, SEGA avec sa master et sa MEGA DRIVE et enfin ATARI avec sa LYNX. Remarquons au passage la super concentration et la quasi hégémonie des japonais. Tous les trois ont compris qu'ils avaient sous la main un marché très porteur et juteux financièrement constitués d'adolescents et de parents qui dépensent pour eux-mêmes ou leur cherubin sans vergogne et surtout sans compter... Car NINTENDO et SEGA ont compris qu'il suffisait de proposer un produit de qualité, en l'occurrence la console, à un prix défiant toute concurrence (à la limite ils perdent de l'argent) pour capter le client potentiel. Ensuite l'acheteur est pris dans le filet ! Que nenni les distributeurs indépendants et leurs logiciels originaux et de qualité, que nenni les "budgets" qui rendaient les jeux enfin accessibles à tous financièrement, que nenni les remises accordées par les distributeurs de logiciels dans un marché de pleine concurrence loyale, que nenni enfin, la compatibilité, même au sein de la même marque, entre les consoles. Le logiciel ou sa cartouche sert à plumer le client ! Ainsi, NINTENDO et SEGA n'hésitent pas à nous vendre le moindre de leur logiciel maison le double voir le triple de sa valeur intrasèque et réelle. Faites vous-même le calcul : 2 logiciels achetés correspondent souvent au prix de la console seule ! C'est tout simplement honteux pour l'informatique familiale et ludique cela l'est aussi pour l'informatique en général.

SAMARA

Voici votre rubrique SOS-AVENTURE, vous allez pouvoir trouver cette fois-ci les soluces de SRAM et SRAM II. Je remercie LAURENT MARIETTE qui me les a envoyées. Au passage, je remercie également ALAIN MOLLARD pour ses scanners et ses lettres sympas. Pour SRAM et SRAM II j'ai des compléments à vous livrer alors je vais vous les donner ici...

Ces compléments sont je pense pour SRAM II ??? (C'est ça Laurent ???)

* Les heures ou les gardes sont chez eux : De 4H00 à 12H00 - de 15H00 à 17H00 et de 20H00 à 24H00

* Pour faire avancer l'heure, choisir une direction inexistante.

* Lorsque le message dit "une odeur de soufre..." ou "des bruits de pas...", surtout changez pas de pièce.

O
U
L
A
L
A



Voilà ! vous savez tout sur SRAM et SRAM II. J'espère que ça vous permettra de terminer ces deux jeux. Ah oui encore une chose, Laurent recherche la solution d'INCANTATION, si vous possédez cette solution vous pouvez me l'envoyer pour que je lui fasse parvenir... Je ne vous donne pas rendez-vous dans le prochain AMSTCPC car maintenant je pense que vous savez pourquoi... A bientôt tout de même dans un autre fanzine... Je ne vais tout de même pas vous laisser comme ça... Bye et A+++

GOUSS

SRAM

Oui ! je sais !!!
vous aimez he!he!

- LIS MENHIR - OUEST - PREND ARC - NORD - TRAVERSE CASCADE - PREND PELLE - EXAMINE TONNEAU - PREND GOURDE - EST - REMPLIS GOURDE - TRAVERSE GOURDE - OUEST - NORD - LIRE PANCARTE - DISCUTE AVEC HERMITE - PREND FLUTE - HOMME - ENTRE DANS MAISON - RANGE MAISON - SORT - OUEST - OUEST - T'AS DE BEAUX YEUX TU SAIS - COUPE OREILLE - SUD - ENTRE DANS BATEAU - OUVRE COFFRE - PREND OR - SORT - SUD - BOIE - SUD - SUD - OUEST - NAGE - CREUSE - PREND OEUF - EST - EST - TRAVERSE AVEC LIANE - OUEST - NAGE - OUEST - OUEST - JOUE FLUTE - DONNE FLECHE ET ARC - EST - NAGE - EST - EST - PREND CANNE - NORD - MONTE DANS ARBRE - EXAMINE NID - PREND COUTEAU - DESCEND - SUD - EST - SIFFLE - PREND MESSAGE - LIS MESSAGE - SUD - PREND FEUILLE - PREND GLAND - DONNE GLANG AU SANGLIER - SUD - TRAVERSE MARE AVEC TRONC - COUPE NENUPHARS - NORD - EST - TRAVERSE PONT - TUE SERPENT - PREND ECAILLE DE SERPENT - OUEST - OUEST - NORD - NORD - OUEST - TRAVERSE CASCADE - OUEST - NORD - EST - DONNE INGREDIENTS - OUEST - SUD - EST - EST - EST - EST - DISCUTE AVEC LUTIN - DONNE POTION - DISCUTE AVEC SORCIERE - COPY - SOULEVE TAPIS - PREND CLEF - OUVRE PORTE - ENTRE - DISCUTE AVEC ROI - DONNE FORCE - FIN...

SRAM II

- BONJOUR - PRENDRE TORCHE (2 FOIS) - NORD - SOULEVER TOMBE - BAS - PARLER AVEC DAMES - DONNER TORCHE - MONTER - SUD - SUD - SOULEVER TOMBE - BAS - TIRER CORDE - NORD - ALLUMER MOTEUR - EST - LIMER GRILLE AVEC LIME - EST - DESCENDRE SOUS PONT - EMBRASSER GRENOUILLE - NORD - NORD - ATTENDRE OUVERTURE - NORD - OUEST - OUEST - SUD - OUEST - REGARDER AFFICHE - ATTENDRE QUE LE FOU SOIT LA - OUEST - PARLER AVEC FOU - EST - BAS - OUEST - FOUILLER CHAMBRE - PRENDRE BOURSE - PRENDRE PARCHEMIN - LIRE PARCHEMIN - EST - MONTER - PRENDRE EXTINCTEUR - NORD - PRENDRE FARINE - SUD - EST - NORD - ETEINDRE FEU - PRENDRE OEUFS - EST - MONTER AVEC ASCENSEUR - METTRE PIECE - BAS - EST - EST - ACHETER CARTE - REGARDER CARTE - OUEST - OUEST - OUEST - SUD - APPUYER SUR NEZ - EST - ENTREE 3 - LIRE CARTE - FAIRE GATEAU - NORD - MONTER - CHAT DORT - NORD - SI LE ROI EST ABSENT SORTIR PUIS REENTRER - PARLER AVEC LE ROI - DONNER GATEAU - FIN...

H
U
M
M
M
M
M
!



Même si AMSTCPC n'est terminée, je tiens toujours à votre disposition les jeux en freeware (EVASION du célèbre POUM et aussi JAWS LE DERNIER ETALON de STEPHANE ST MARTIN). Je possède aussi d'autres jeux en freeware (Jeux d'aventure et autres)

Merci à Laurent Mariette ...

POKES ET OCTETS

NOTICE



COMMENT UTILISER LES POKES ET LES PATCHS

Voilà, dans mon immense honte, je vais vous fournir au fil de ces pages des pokes et des patchs (tu parles d'une honte ! Surtout l'insistance de Niki...qui sait tres bien obtenir ce qu'elle veut...). Mais il serait bon que chacun soit capable de les utiliser, c'est pourquoi je vais essayer de vous fournir quelques indications. Pour commencer, qu'est-ce qu'un POKE ? C'est modifier un octet en memoire afin de beneficier de vies, d'energie, de munitions infinies ou d'autres bricoles qui vous permettront d'aller beaucoup plus loin dans un jeu, ou meme d'aller jusqu'au bout... Cette modification de la memoire necessitera generalement de posseder Multiface 2. Dans certains cas, que j'aborderai plus loin, il sera possible de s'en passer, mais c'est rare... On commence donc par l'utilisation de Multiface 2 : Le jeu etant charge, appuyer sur le bouton rouge (a droite, marque STOP, pour les daltoniens ou les peintres fous...), touche T (pour Tool), touche H (pour Hexa), barre espace, taper l'adresse du poke, taper la valeur du poke, return ou enter. Si il y a plusieurs pokes, recommencer autant de fois l'operation a partir de barre espace. Au cas ou l'adresse du poke serait comprise entre &2000 et &3FFF, il faudra (entre touche H et barre espace) taper M pour les claviers Azerty ou * pour les claviers Qwerty. Pour compliquer un peu les choses, certains jeux (originaux...) comportent une routine de detection de Multiface 2...il est necessaire dans ce cas de posseder la version + qui beneficie d'un interrupteur afin de ne la mettre en service que quand le jeu est charge. Mais pour ceux qui n'ont qu'une ancienne version, il est egalement possible d'y ajouter un interrupteur... Il y a des utilisateurs de CPC qui n'ont pas de Multiface 2 ? Ah...c'est bien ma chance...En fait, c'est surtout eux qui n'ont pas de chance...Car en fait, il n'y aura que tres peu de jeux susceptibles d'etre modifies par la methode suivante : Il faut que le jeu soit entierement en fichiers et demarre par un loader basic. En le listant, il faudra reperer le chargement de tous les fichiers et trouver le CALL final qui demarre le jeu, inserer une ligne juste avant ce CALL, avec le ou les pokes en questions. Bon, pour ceux qui n'ont pas Multiface 2, et qui ne pourraient appliquer tout ca...il y a encore une solution : les patchs, ou si vous preferez des suites d'octets a rechercher et a remplacer par une autre suite d'octets, mais la, pas en memoire mais directement sur la disquette. Il suffit pour cela de posseder un editeur de secteurs, beaucoup plus courant, je pense, que Multiface 2... Je vais expliquer la methode avec l'editeur de Discology, mais n'importe quel autre editeur ferait l'affaire. Une petite precision : l'ideal serait de faire la modification sur une copie plutot que sur l'original, pour eviter les problemes en cas de fausse manoeuvre. Allez, on y va : dans le menu de Disco, choisir l'editeur, placer le disc contenant le jeu a modifier dans le lecteur apres l'avoir deprotege, taper M et 2 (ou Modes et Edition Disque), 3 fois ENTER (pour editer

les pistes 0 a 41), taper F et 7 (ou Fonctions et Rechercher), taper H (pour Hexa), taper les octets a rechercher, Enter. La recherche demarre, si tout va bien, Disco vous affichera l'endroit ou se trouve les octets. Il ne reste plus qu'a s'y rendre, et a remplacer les octets recherches par ceux donnees dans les patchs, taper Enter puis E (pour Ecrire). Si vous ne souhaitez pas avoir infiniment la "bidouille" installee sur la disquette, notez l'emplacement des octets que vous modifiez pour eventuellement remettre les valeurs d'origine plus tard. Attention...si la chaine d'octets a modifier se trouve sur un secteur ou Disco aurait affiche : Secteur trop grand. Redui a #4000...Il ne reste plus qu'a vous faire une raison, vous ne pourrez surtout pas le modifier, sinon il ne fonctionnerait plus...A moins de trouver une version un peu moins "originale", sans secteurs speciaux... Voila, j'espere qu'avec tout ca, vous pourrez vous eclater encore plus sur vos jeux et decouvrir des tableaux inconnus jusque la...Moi, je m'arrete la, n'ayant pas encore reussi a trouver de temps infini pour mes occupations...

X OR

Exemple d'utilisation

BOOLY
CODES D'ACCES DES 150 NIVEAUX
001 : FCVAU, 002 : DABEB, 003 : XACEC, 004 : GDDDA, 005 : NCEAE,
006 : PAFEF, 007 : JCGAG, 008 : PAHEH, 009 : SIDIA, 010 :
RCJAJ, 011 : CKDKA, 012 : FCLAL, 013 : SMDMA, 014 : LBREN, 015
: HBEO, 016 : UCPBC, 017 : ZCQBD, 018 : CEEUB, 019 : ZDBBF,
020 : ZDCBG, 021 : PBHFD, 022 : XBIFE, 023 : RDFBJ, 024 :
DBKFG, 025 : WLEHB, 026 : JDIBM, 027 : ZDJCV, 028 : JDRCB, 029 :
KCELC, 030 : LCDFM, 031 : ZDNCE, 032 : KFEOC, 033 : FDPCC,
034 : BDQCH, 035 : WIFYC, 036 : WJFBC, 037 : TCKGC, 038 :
LCLGD, 039 : TCMGE, 040 : TDXGC, 041 : JEGDB, 042 : REHDC,
043 : LDDGI, 044 : XDEGJ, 045 : SFFKD, 046 : DDGGL, 047 : SHFMD,
048 : IDIGN, 049 : WJFOD, 050 : DDKGP, 051 : GLFOD, 052 :
FFXDM, 053 : TEZHB, 054 : ZFCEB, 055 : WCGDE, 056 : VFED,
057 : OEGFE, 058 : JGGEF, 059 : OGGHE, 060 : JFIEM, 061 :
FFJEI, 062 : SJGKE, 063 : NFLEK, 064 : NFMEL, 065 : DEMMN, 066
: HFRHO, 067 : FFPFB, 068 : RFAFC, 069 : KDHUT, 070 : KEHBF, 071
: NGCFF, 072 : SGHDF, 073 : XFHEE, 074 : UGFTI, 075 : NGGFJ,
076 : TFKIH, 077 : OLHIF, 078 : PFMIJ, 079 : KIHKG, 080 :
GBHLC, 081 : DCCIM, 082 : ZGNGD, 083 : OEHOC, 084 : WGFIP, 085
: WGHQC, 086 : WGHJZ, 087 : XGLJB, 088 : SJICC, 089 : BHDGK, 090
: KLEEG, 091 : ZHFGM, 092 : LHNJG, 093 : NHHHB, 094 : GCIH, 095
: HHDJJ, 096 : KEIKH, 097 : RHLHF, 098 : PHGJM, 099 : HHHJM,
100 : NHOHI, 101 : KJIPH, 102 : JHGHK, 103 : CLJUH, 104 :
CMJBH, 105 : XIUKC, 106 : PIBKD, 107 : GCJEI, 108 : BIFID, 109
: OEJGI, 110 : BIHIF, 111 : RIITG, 112 : OHJJI, 113 : VIKIL, 114 :
GJJLI, 115 : TIKKM, 116 : FINIL, 117 : HINMO, 118 : BIPJP, 119 :
LJBKA, 120 : JJRJC, 121 : BJBBD, 122 : HJELC, 123 : CFKDJ, 124
: DJGLE, 125 : NJFJH, 126 : RJGJI, 127 : WJKHJ, 128 : JJIJK,
129 : CLKJJ, 130 : WJKJM, 131 : GWLKL, 132 : SBKMK, 133 :
LKCLN, 134 : GDKOK, 135 : PKELP, 136 : NJQKE, 137 : SGLIK, 138
: BKBKA, 139 : UKCKI, 140 : FKDKJ, 141 : DKKME, 142 : OLLFK, 143 :
RKGKM, 144 : BKHLR, 145 : XLBNI, 146 : HLCMJ, 147 : LLDWK,
148 : OELLL, 149 : DLFMM, 150 : PLGMN,

Temps infini : POKE &a260,&c9

Choisir tableau de depart : POKE &8efe,tab-1 (tab compris entr 1 et 150)

Temps infini : Remplacez les octets 3a 78 a2 b7 c8 par 3a 78 a2 b7 c9.

Tableau de depart : Remplacez les octets 00 00 22 74 99 par (tab-1) 00 22 74 99. (tab compris entre 1 et 150).



A SUIVRE...

Interview de TENEBROS !! par NIKI !!

N: Bonjour, peux tu te presenter ?

T: J'ai 18 ans, je suis en 1ere F2, j'aime la musique de danse de jeunes, le CPC, le minitel, et un petit peu la tele (C+ sans decodeur).

N: Quelle a ete ta premiere beane et depuis quand as-tu ton CPC ?

T: J'ai eu un CPC 6128 couleur en 1989.

N: Quand as-tu commence a programmer ?

T: Des le debut, j'ai appris le BASIC. Je n'aime pas trop les jeux sur CPC. Fin 90, je me suis procure DAMS et j'ai commence a programmer.

N: Que fais-tu d'autre sur CPC a part l'assembleur ?

T: A part la programmation je ne passe pas beaucoup de temps devant mon CPC.

N: Comment et par qui es-tu entre dans PARADOX ?

T: Je suis entre dans PARADOX en octobre 91 grace a TRONIC et a la preview d'une demo que je n'ai jamais finie.

N: Quelle est ta premiere demo ?

T: Mes premieres realisations (ecrans seuls), ont etes programmees pendant les vacances de Paques 91. Ce n'etait pas tres beau mais assez encourageant pour un debut. Ma premiere vraie demo est ma partie dans PARADISE DEMO.

N: Qui sont les 5 meilleurs programmeurs pour toi ?

T: Les 5 meilleurs programmeurs de demo sur CPC: Naminu - Longshot - Gozeur - Fred crazy - Overflow - Digit - Duncan - Pict - Demoniak. Je sais, ca fait plus de 5 et j'en oublie surement, mais tout le monde evolue et certains sont tres bons mais ne foutent pas grand chose...

N: Ton reve sur CPC ?

T: J'aimerais faire une demo meilleure que toutes les demos LOGON.

N: Que prepares-tu en ce moment ?

T: J'ai plein de projets en cours. Il va falloir que je m'y mette.

N: Preferes-tu faire partie d'un groupe ou etre seul ?

T: Appartenir a un groupe ne prive de rien.

N: Combien de temps passes-tu sur ton micro par jour ?

T: Le temps passe sur ma machine est assez variable. Avant la sortie de

PARADISE DEMO, j'y passais bien une heure par jour, 5 ou 6 heures le week end. En ce moment, je consacre plus mon temps a l'ecole (et au minitel).

N: Ton ambition a court et long terme ?

T: Mon ambition a court terme: passer en TF2. On verra apres.

N: Le futur du CPC ?

T: Le CPC est maintenant une machine de passionnes. Vu qu'AMSTRAD a cesse de le produire, seuls les programmes du domaine public (demos surtout), garantissent l'avenir de la machine.

N: Envisages-tu de passer sur une autre machine et si oui quand ?

T: Je reste sur CPC, bien que je possede un PC et bientot un AMIGA.

N: Vas-tu faire un jeu ?

T: Un jeu... peut etre un jour, avec SYNDROME comme graphiste.

N: Commentaires sur l'actualite des jeux, utils, fanz, educatifs, et demos ?

T: Xyphoes est un bon jeu car il utilise presque a fond le CPC, mais le jeu lui meme n'est pas passionnant. Pour les utilitaires, fanzines et educatifs, je ne connais pas trop. Les demos: le niveau n'a jamais ete aussi pousse.

N: Tes preferes ?

T: Ma demo preferee est REMIX-1 de NWC (c'est vieux mais c'est beau). Fanzine papier: DRAPEAU NOIR. Fanzine disk: CROCO PASSION (c'est pratiquement le seul que je connaisse). Graphiste: SYNDROME. Musicien: DAVID WITTAKER. Serveur: AMSTEL est plus artisanal que RTEL mais plus sympathique. Revue: je connais surtout Cent pour cent mais il y a des articles interessants dans CPC INFOS (dommage qu'il y ait tant de listings!)

N: Jeu preferé ?

T: J'aime LEMMINGS sur AMIGA.

N: AMSTCPC ?

T: Je ne m'y connais pas beaucoup en fanzines, mais je trouve que vous devriez prendre exemple sur drapeau noir. En une page, ils en mettent autant que 4 pages d'AMSTCPC. Sinon, je le trouve assez complet.

N: Un dernier mot ?

T: A bas la poste, destructrice et perdeuse de disks !!!



Rendez-vous !
page suivante

REPONSE DES QUESTIONS POUR CPC

RICHARD FAIRHURST : 18 ans , Anglais , 464 et 664 (bientot 6128 +) **DEMOMAKEUR ET PROGRAMMEUR** . Concepteur de **POWERPAGE**. Redacteur de **AMSTRAD ACTION** et **CPC ATTACK** (revues). Redacteur de **ARTIFICIAL INTELLIGENCE** (fanzine anglais) et **EUREKA** (fanzine francais).

Combien de fanzines anglais? leurs noms, prix, delai parution, le meilleur fanz papier et d7.

Il y a.... **WACCI** (mensuel, 1.50 livres), **ARTIFICIAL INTELLIGENCE** (bimensuel, 1 livre), **PRESTO NEWS** (bimensuel, 1 livre) qui sont tous sur papier, et **CPC DOMAIN** (mensuel, 1.25 livres) qui est le seul sur d7. Le meilleur sur papier, c'est (a mon avis) **Artificial Intelligence**... sur d7, il n'existe que **CPC Domain**, mais moi je n'aime pas beaucoup (c'est trop serieux, tres ennuyeux, c'est tres mal presente - pas de musique, pas de graphisme, seulement des textes! - et je n'aime pas quelques redacteurs...)

La difference d'un fanz papier anglais et francais?

Les fanz anglais ne sont pas gratuits, on doit toujours payer. Le niveau technique c'est inferieur aux fanz francais, par exemple, on n'a pas de cours assembleur... En France, tous les fanz (je pense) sur papier sont produits avec **Oxford PAO** (en Angleterre, **MicroDesign**) ou **AMX Fagemaker** (**Stop Press** en Angleterre)... en Angleterre, **WACCI** utilise **MicroDesign Plus** (la nouvelle version d'Oxford), et **Artificial Intelligence** et **Presto News** utilisent **PowerPage**!

La difference d'un fanz d7 anglais et francais?

Comme j'ai dit, il n'existe que **CPC Domain** en Angleterre, qui n'a pas de graphisme, pas de musique, pas d'humour... une grande difference!!!

Quelques noms de demomakeurs anglais, graphistes, musiciens?

Il existe la groupe **SIS**: **Hangan** est le leader (codeur), on a aussi **CRIC** (c'est moi, codeur et musicien - **CRIC**, ca veut dire **CharleyIroniC**), **Wild Thang** (graphiste), **Xcel** (qui apprend a coder, il est aussi le redac'chef chez

Artificial Intelligence), **Roo-Dolph** (qui apprend a coder), et **Ratz** (graphiste). L'autre groupe, c'est les **Bitmap Vandals**, nous les appellons les **Bitmap Lamers** parce que... ils sont vraiment les lamers!!! Les membres des **Bitmap Lamers**: **The Bitmap Manic** et **LDC** (**Legendary Demon Cracker**). Les autres? **Boo** (codeur), **Pixel** (graphiste)... je pense que c'est tout!! (**NdNiki**: **Lamers** = **Imbeciles** et **Pretentieux**)

Les demos anglaises sont-elles, a ton avis, mieux ou moins bien que les notres?

Sans doute, ils sont moins bien! Les demos plus nouveaux d'Angleterre sont "Not a Demo" (**Boo**), "Inspiration Demo" (moi), et "Demoware 1" (**Bitmap Lamers**), et ils sont tous inferieurs aux demos francaises (surtout "Demoware 1"!!!!)

Que penses-tu de la scene allemande?

Je pense que les demos sont (en general) moins bien que les demos francais, mais bien sur, beaucoup meilleur que les demos anglais!

La sortie des jeux chez vous, ca se passe comment?

On a seulement trois jeux nouveaux par mois en ce moment, la plupart sur budget... mais a Noel, il y aura beaucoup de jeux nouveaux (et pas seulement les budgets!)



Vous pouvez ne contacter a la redaction d'Eureka.

mais laissez-moi digerer mes escargots!
CRIC
 (bleeuuurrrggghhh...)

PowerPage 128

N.B.: ce version est seulement un preview, je vais lancer une version francaise qui s'appelera "Cambridge PAO" dans quelques semaines!

CTRL+fleches, **CTRL+copy**: selectionner
SHIFT+fleches: acclereler

Lignes: **COPY+fleches** (**COPY**: valider)
Carre: **SHIFT+COPY** (et pour valider)
Ellipse: **SHIFT+TAB** (et pour valider)
Point: **TAB**

Remplir: **CTRL+F** (sauf pour les 464)
 ou: **CTRL+TAB** (tous les CPCs, on peut utiliser les paterns)

Zoom: **CTRL+Z**

Caracter graphique: **CTRL+C**
 Pour recommencer: **CTRL+A**

Partie haute: **CTRL+T**
Partie basse: **CTRL+B**
 Plus haute de 24 lignes: **CTRL+U**
 Plus basse de 24 lignes: **CTRL+D**

Effacer derniere option choisi a l'interieur d'un menu: **CTRL+DEL**

Les menus...

Text (CTRL+1):

Text layout: ecrire fonte normale
Headline layout: ecrire fonte (AMX)
Set margins: definir espace (avec CTRL droite: sans CTRL, gauche)

Quitter ecriture: **TAB**
 Pour charger un fichier texte ASCII:
 Text layout + **COPY**

Block (CTRL+2) = window:

Avant de selectionner cette option, on doit definir une window avec **SHIFT** et **COPY** mais sans etre valide.

X-Flip: inverser vertical
Y-Flip: inverser horizontal
Reverse: inverser les couleurs
Wipe: effacer en blanc
Fill: effacer en noir
Cut: sauver une window .CUT, chargeable dans **PowerPage** ou **AMX**
AS Print: imprimer une window

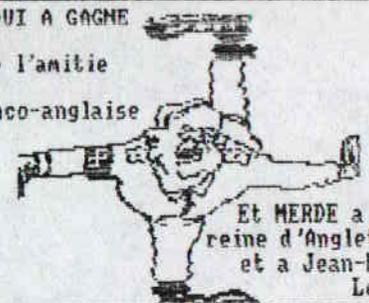
Page (CTRL+3):

Up: equivalent de **CTRL+U**
Down: equivalent de **CTRL+D**
Top: equivalent de **CTRL+I**
Bottom: equivalent de **CTRL+B**
Preview: visionner page + particularites
Clear: effacer page et confirmer
A4 Print: imprimer format A4
AS Print: imprimer format AS (deni-page)

LE OUI A GAGNE

Vive l'amitie

Franco-anglaise



Et MERDE a la reine d'Angleterre et a Jean-Marie Le Pen

File (CTRL+4):

Save/load page: charge/sauvegarde page
Save/load screen: image
Save/load settings: particularitee de **PowerPage** que l'on peut transformer
Load 8x8 font: font OCP, taille normal
Load 16x16 font: plus grosses, **AMX**
Load clip art: voir les windows (**AMX**, **Oxford**: attention, petit bug avec les windows d'Oxford!!!)
Load patterns: ne sert a rien (pour l'instant...)
Erase: effacer fichier(s)
Catalogue: devinez.....
Select drive: selectionner lecteur

Settings (CTRL+5):

Text style: selection fleches (droite et gauche), valider **COPY**
hold: plus epais **PowerPage**
thin: plus fin **PowerPage**
italic: travers **PowerPage**
underline: sur ligne **PowerPage**
Forward spacing: choisir espacement pixel
Down spacing: choisir espacement hauteur pixel
Autoflow: meme que **AMX**!
Graphics set: definir le nombre de... valeur **CHR\$** (pour **CTRL+C**)
Text size: definir largeur et hauteur des caracteres
Headline size: meme chose mais pour les fontes **AMX**
Flow control:
None: justifie que par la gauche
Justify: justifie des 2 cotes
Centre: justifie milieu
Justify/centre: pareil mais la derniere ligne se centre
Right just.: justifie que par la droite
Justify style: justifie l'espace entre les mots (**word**) ou entre les lettres (**letter**)
Fill pattern: pattern
Normal/inverse: inverse les couleurs
Graphics mode: **AND**, **OR**, **XOR**...
Print quality: choisir qualite d'imprimer

" Ah !! que coucou !! "

Bonjour a vous tous ! Je suis content de vous retrouver dans le fanzine de ma copine NIKI. Je ne vais faire qu'une page, car en ce moment, je n'ai pas trop le temps de faire plus. Et puis, je viens de terminer quatre pages pour CROCO PASSION 9, qui devrait sortir courant decembre je pense. Quoi de neuf dans le monde du CPC ? et bien pas grand chose a vrai dire... Je ne peux que vous recommander les jeux : LEMMING et ZAP'T'BALLS car **se** sont des petites merveilles (enfin c'est mon avis et je le partage... hihhi !!). En ce qui concerne les demos, j'ai beaucoup aime THE ULTIMATE MEGA-DEMO, c'est une demo tres originale et qui nous change des habituels scrollings et rasters en tous genre... Cette demo est disponible a la redaction ou alors a mon adresse (voir a cote dans l'article FREEWARE). Cote utilitaires, pas grand chose non plus de nouveau, a propos d'utilitaires je ne me sert maintenant uniquement que de PROTEXT et j'ai laisse tomber SEMWORD. Si vous ne connaissez pas encore PROTEXT et si vous utilisez regulierement un traitement de texte, alors n'hesitez plus, procurez vous le meilleur traitement de texte disponible sur CPC... Et bien je vous laisse maintenant a la lecture d'EUREKA 4 pour votre plus grand plaisir, je vous le souhaite...

PS : Je tiens aussi a votre disposition la demo jouable de ZAP'T'BALLS si vous le desirez, envoyez moi une disquette et une enveloppe auto-adressee et timbree a 4frs20 pour le retour. C'est un super jeu a posseder absolument si vous ne voulez pas mourir idiot.

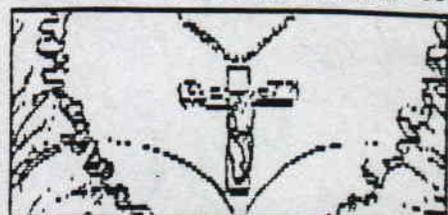


GOUSS

MERCI...

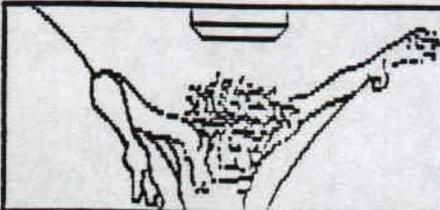
PETIT JESUS!

AUBERT PATRICK - JUIN 1992



Merci petit Jesus, tout le monde connait cette chanson, mais vous ne connaissez peut etre pas encore le freeware fait par Patrick Aubert du fanzine RUNSTRAD ? Il s'agit d'une petite animation tres sympa et aussi tres coquine. Je vous presente quelques images de cette animation sans toutefois vous reveler la chute de l'histoire. Je suis a votre disposition pour vous copier ce freeware bien sur. Comment proceder ? c'est tres simple, vous m'envoyez une disquette et une enveloppe auto-adressee et timbree. Mon adresse : Philippe Herrmann 57, avenue Georges Brassens 95190 Goussainville. J'attends vos commandes et croyez moi vous allez apprecier ce freeware tres, tres, tres bien fait...

PHILIPPE (alias GOUSS)



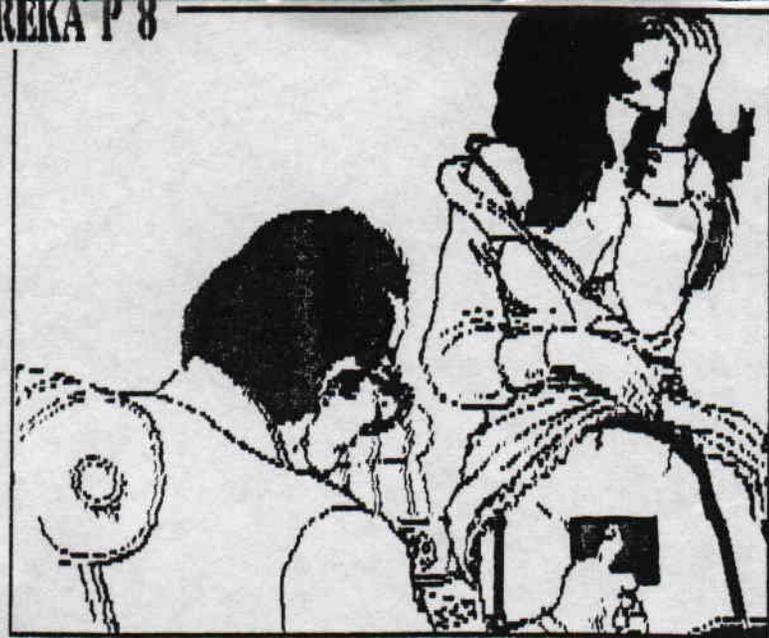
Je recherche le logiciel MICRO DESIGN, ce logiciel a ete teste dans AMSTRAD CPC numero 45 (page 56). Si vous possedez ce soft, faite moi signe s'il vous plait. J'en avais jamais entendu parle avant cet article. A suivre...

PHILIPPE (Alias GOUSS)

Demandez vite CROCO-PASSION 9

Adresse : SANDRINE COUTELIER, 3 rue des Hortensias
91980 CHILLY MAZARIN

Dans l'edito de son dernier numero (No 45), la redaction d'AMSTRAD 100%, nous promet pour le numero 46, un numero 'tres special'. Je vois tres bien ce qui va se passer, ce numero doit paraitre avant Noel et je crois justement qu'il ne faut plus croire au Pere Noel... Ce numero sortira tres certainement mais je tiens les paris pour dire que ce sera le tout dernier. Je me trompe peut etre ? mais sincerement, je ne le crois pas... Soucieux, de nous laisser une bonne image, la redaction va certainement se defoncer pour nous faire un numero d'enfer. C'est certainement avec beaucoup d'emotion que nous, lecteurs du premier jour, nous allons voir sombrer ce navire jadis si majestueux... En ce qui concerne CPC INFOS, il est egalement passe bi-mensuel et pour lui aussi, la machine est lancee. De toute facon, depuis plusieurs mois il n'y avait plus que des listings a l'interieur de ses pages et c'est du vol manifeste de vendre 30 frs un tel magazine. Et bien voila ! il vous restera les fanzines pour vous informer de l'actualite du CPC, meme si cette actualite est de plus en plus maigre... Ne baissons pas les bras surtout, nous sommes les plus forts... Et bien A ++ et a tres bientot... PHILIPPE (alias GOUSS)



NOTICE de DAMS (suite. .)

Apparemment j'ai vise juste en parlant de la notice de DAMS dans EUREKA 3. Alors comme promis je continue et puisque la demande est serieuse j'approfondis...je rappelle que le lecteur est roi et que c'est a lui de decider de ce qu'il veut voir dans EUREKA...Alors, continuez vos demandes et dans la mesure du possible je vous renseignerai ou vous aiderai.

RNN Trace en mode rapide a partir de l'adresse nn.
 (CTRL) C ramene au mode trace
 JNN Execute le programme a l'adresse NN.
 apres un assemblage, si un ENT se trouvait dans le texte, la commande J sans argument execute le programme a l'adresse declaree dans le ENT.
 Si NN existe le programme est lance en RAM, indifferement des indicateurs, le registre BC' prend la valeur #7F8E et F' est remis a 0.
 Il est possible de transmettre une autre valeur dans les registres BC' et F' a un programme en RAM en faisant J\$-4+NN.
 permet de modifier le contenu des registres du processeur. Peut etre utile avant de lancer un programme (avec J ou R) ou au cours d'une trace.
 ex : .BC,2 Charge BC avec la valeur 2
 ex : .BC,2 Charge B avec la valeur 2
 ex : ...BC,2 Charge C avec la valeur 2
 ex : .BC,#7F8E Charge BC' avec la valeur #7F8E

HNN Cette commande desassemble la memoire a partir de l'adresse NN et inclue au fichier texte a partir de la derniere position du curseur "Y" le texte du desassemblage.
 le desassemblage se fait en 2 passes de maniere a creer une table de symboles. La memoire ecran est obligatoirement utilisee.
 Apres HNN, DAMS demande : text ?
 Tous les octets qui suivront l'adresse que vous donnerez seront inclus au fichier texte sous forme de DEFB.
 Ensuite DAMS demande : code ?
 S'il y a de nouveau du langage machine apres le DEFB alors rentrez l'adresse et ainsi de suite.
 Si vous ne repondez pas a ces questions en appuyant sur (ENTER) alors DAMS vous demande l'adresse de fin.

EN Lorsque l'indicateur URAM est sur EXT, la ROM concernee est fixee par la commande E. N doit etre compris entre 0 et 251. 0 fixe la ROM basic et 7 fixe la ROM du lecteur de disquette.

Et on dit merci a qui ? . . .

Binaire ?, vous avez dit binaire ?...

Avant de se lancer a corps perdu dans l'assembleur, je crois qu'il serait bon de savoir ce qu'est le systeme binaire. Voici donc, une explication simple et rapide. Tout d'abord, il faut savoir que notre CPC est un microprocesseur 8 bits, cela veut dire qu'un chiffre binaire est compose de 8 bits, (exemple : 􌣪) le bit est la plus petite unite, un bit ne peut avoir que 2 valeurs, 0 ou 1. A present, comment calculer les valeurs ?...(p = puissance)

$$\begin{array}{r}
 2p7 \ 2p6 \ 2p5 \ 2p4 \ 2p3 \ 2p2 \ 2p1 \ 2p0 \\
 1 \ 1 \ 1 \ 0 \ 0 \ 0 \ 1 \ 0 \\
 128 \ 64 \ 32 \ 0 \ 0 \ 0 \ 2 \ 0 \\
 128+64+32+0+0+0+2+0 = 236
 \end{array}$$

La premiere ligne (p) est toujours la meme. Le plus simple pour le calcul des puissances est de prendre votre calculatrice. 8 bits represente 1 octet et ne peut dépasser 255. S'il le dépasse et bien, il sera divise en 2 octets. Comment s'effectue cette division ?, par 34065. (exemple : 267... 34065 : 267 = 127 reste 156) donc l'octet fort est 127, l'octet faible est 156. J'usqu'a present c'etait plutot facile... alors on s'attaque a l'exadecimal, le plus dur je pense, mais qui ouvre la connaissance de l'assembleur. Ce n'est pas que ce soit dur en fait, mais il faut apprendre a compter differerement. A present il ne faut plus parler en base 8 mais en base 16, par contre plus de division finale. Le principe du calcul est donc different, 16 chiffres et 6 lettres...

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 a b c d e f 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 a b c d e f 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 2a 2b 2c 2d 2e 2f
 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 3a 3b 3c 3d 3e 3f 40 41 42 43
 44 45 46 47 48 49 etc... 99 9a 9b 9c 9d 9e 9f a0 a1 a2 a3
 a4 a5 a6 a7 a8 a9 aa ab ac ad ae af b0 b1 etc... Bon, j'arrete car le bourage de crane... tres peu pour moi.
 Suite au prochain numero ! NIKI

Quels sales caracteres !

La notice vous interesse, alors voici en plus les jeux de caracteres et d'instructions code caract. hex assemb 2 80 d'apres # ED

0	Nul	00	nop	rlc b
1	SOH	01	ld bc,NN	rlc c
2	STX	02	ld (bc),a	rlc d
3	ETX	03	inc bc	rlc e
4	EOT	04	inc b	rlc h
5	ENG	05	dec b	rlc l
6	ACK	06	ld b,n	rlc (hl)
7	BEL	07	rola	rlc a
8	BS	08	ex af,af ⁿ	rrc b
9	HT	09	add hl,bc	rrc c
10	LF	0A	ld a,(bc)	rrc d
11	VT	0B	dec bc	rrc e
12	FF	0C	inc c	rrc h
13	CR	0D	dec c	rrc l
14	SO	0E	ld c,n	rrc (hl)
15	SI	0F	rroa	rro a
16	DLE	10	d.jnz DIS	rl b
17	DC 1	11	ld de,NN	rl c
18	DC 2	12	ld (de),a	rl d
19	DC 3	13	inc de	rl e
20	DC 4	14	inc d	rl h

Suite au prochain numero et sans vouloir vous decourager...je vous rappelle qu'il y en a en tout 255.



THE LOGON SYSTEM se compose a present de 13 membres, depuis l'arrivee de EROS, DUNCAN et LBB. RDR quitte PARADOX et cree le groupe CONTRAST. NIKI de retour sur le serveur AMSTEL reprend en main la rubrique information CPC avec a ses cotes GALERE +, donc n'hesitez pas a y jeter un oeil... ou 2!, sur minitel (3615 CPCFUN). Un nouveau groupe allemand est nee, il s'agit de BENGI. un autre est nee en france il s'agit de STATIC, compose de 7 membres ou + ?, DR FELIX, STIC et JOY ont dailleurs sorti leur deuxieme demo : Hypnosis et sont sur leur troisieme au sein du groupe, leurs progres sont considerables si on se rappelle de la premiere... a present, ils attaquent la 3d. Un nouveau venu dans le CPC, il s'agit de SCORPIO, je l'ai decouvert par l'intermediaire de GALERE +, nouveau aussi. SCORPIO est un genie du CPC et s'il n'est pas encore connu c'est qu'il n'avait aucun contact... mais a present je me charge de vous le faire connaitre, il se pourrait dailleurs qu'il entre dans le groupe STATIC a la suite d'une rencontre cpc prochaine dans la marne. CACH ? termine pour lui le crackage, sorti de l'arme, il est retourne a la vie active dans... l'informatique bien sur CLANDESTINE, retourne sur papier, ayant a present un job d'enseignante, elle devra travailler au ralenti... because la correction de ses eleves et la preparation des devoirs lui prend du temps (derniere minute : CROCOPASSION est mort faute de temps). L'AFIC et l'AFU, 2 associations qui jusqu'a present se crepaient les cheveux, ont signe une treve et ont decide de devenir amis... et meme de se completer. EUREKA se fusionne a ATLANTIS pour le sauver et distribue egalement la fin de AMSTCPC. La SKB 3 a fait une apparition au meeting europeen de reims mais elle ne circule toujours pas, neanmoins ce sera pour bientot. RTE*AMSTEL s'appelle dorenavant CPCFUN (en 3615), une nouveaute pour nos CPC, la gx4000cpc +... ou, appelez le comme vous voulez ! Une demo allemande utilise les DMA du CPC+ (SON). Le prochain meeting europeen se tiendra en Angleterre et sera organise par CRIC et paraine en principe par la revue CPC ATTACK. MEETING : En mars en allemagne, nous vous donnerons plus de details ulterieurement. L'euromeeting 3 se tiendra en angleterre a londre et sera organise par CRIC notre redacteur anglais. Les 27 et 28 Fevrier a Montbeliard du cote de Sochaux, organise par Barthy du groupe dedemomakeur "THE BUGS". Ce meeting se deroulera dans un appartement loue pour l'occasion. Selon des sources serieuses et au courant (mais non controlees) le fanzine TOW sur D7 va disparaitre... ce qui est peut-etre deja fait !. TWO MAG a encore change d'intro mais ce n'est plus vraiment d'actualitee car le temps de faire paraitre ce numero et il sera deja sur l'autre. CHANY swappeur, crackeur fait a present lui meme ses intros. Pour terminer les infos, je continue de detruire la rumeur sur THE DEMO 2... pas meme envisage !... qu'on se le dise. Par contre, il est question d'une suite a la demo PARADISE. Amstel free disque 4 de NEOFYI est en route, si vous avez des frees n'hesitez pas a nous les envoyer pour etre distribues. Tout le monde dit que X OR a toujours la meme intro depuis des annees... c'est faux !, X OR a toujours les 3 memes intros depuis des annees, il s'en sert selon que ce soit des jeux ou utilitaires gnarppp. DUNCAN n'a pas disparu, il est simplement en pension dans une universitee de toulouse... gageons qu'on le retrouvera au cote de CHANY (j'ai gagne !) puisqu'aux dernieres nouvelles, DUNCAN etait enferme dans le grenier de CHANY. Scandale sur la scene CPC francaise, FEFESSE ayant entrepris de transferer des musiques de sur une autre becanne pour adapter au CPC, a vu son travail vole par d'autres et a donc travaille pour rien. les mauvaises fotes de l'histoire diront que n'etant pas l'auteur, elles ne lui appartenaient pas. Si on vole les pokes d'un crackeurs (il les a prit pas invente ni cree c'est le meme principe), il y a, a la base un travail qui a ete fait et qui n'etait pas dans les capacitees de certains... qui ont trouve plus facile d'utiliser les musiques que FEFESSE avait preleve et d'y mettre leur nom a eux... On ne peut qualifier cette histoire que comme lamentable !. Ces musiques etaient destinees au groupe "THE LOGON SYSTEM" qui a enormement travaille sur les sons afin d'en sortir une qualitee irreprochable, donc eux aussi voit l'interet de la nouveautee disparaitre et c'est un groupe de 13 personnes qui a faillit disparaitre de la scene francaise. STIC est a l'arme mais dans la police a paris... X OR et TWO MAG n'ont plus qu'a bien se tenir... a moins que ce ne soit dans la police des moeurs... ce qui expliquerait que eureka 4 soit tres sage !. DR FELIX qui devrait etre lui aussi a l'arme... a reussit par des filouteries a berne le corps medical... pesons le poids des mots !. Je reviens un instant sur TWO MAG car j'ai oublie de preciser qu'il fait partie du groupe GPA au cote de TENEBROS. LONGSHOT quand a lui a change d'emploi, toujours dans l'informatique bien sur !, Je vous le dit car son role de sysanin sur amstel va etre dorenavant plus espace... il s'occupe de la rubrique cpc+. EUREKA devient bi-mensuel toujours sur papier. AMSTRAD 100% etait mensuel, puis bi-mensuel... a present il est trimestriel. les editeurs n'assurent plus ?, il en reste au moins un... mais ne desesperez pas, les frees circulent, bientot le piratage sur cpc on n'en parlera meme plus. des jeux et utilitaires fait par SCORPIO circuleront bientot par le serveur CPCFUN et EUREKA. Ce serveur a renouvele ses rubriques pour se refaire une sante. Vous y trouverez des infos tres fraiches et tres diverses sur le CPC, mais aussi une rub OCP, interview, et... deplombages !. Pour terminer, la photo ci-dessus est une des 3 que LONGSHOT a envoye a chaque participant du meeting europeen 1992 de Reims. C'etait NIKI notre amouee tres speciale qui nous interviewait dans ces colonnes. Je n'oublie pas de dire que le CPC est avec vous !.